

新・必殺仕置人 回胴 CRASH SPEC

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

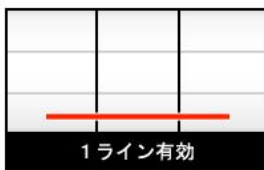


導入年月 2024/11
六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



下段一線有效

小役構成



真出陣 BONUS



BIG BONUS



SPECIAL CHANCE(3枚)



3.9枚



3枚

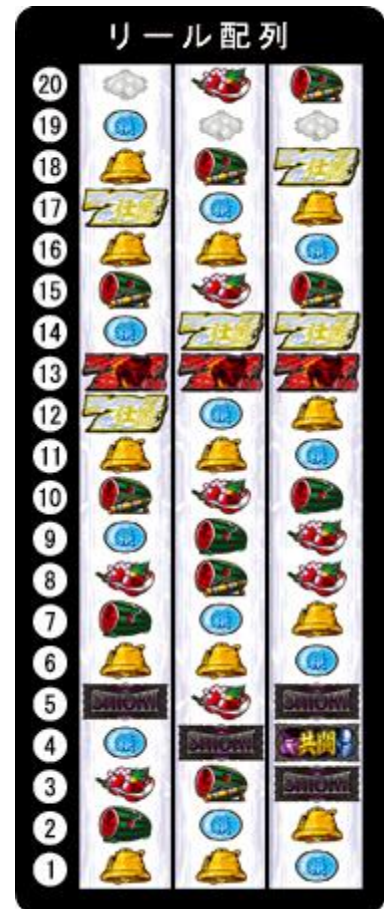


3枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 CZ 或擬似 BONUS 或 AT
2. 經由 CZ 抽選擬似 BONUS 或 AT
3. 經由擬似 BONUS 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 990G, 天井到達時經由前兆當選擬似 BONUS 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的機種情報查詢
最專業的中文機台攻略
最即時的線上論壇討論
最廣大的電玩消費族群
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式

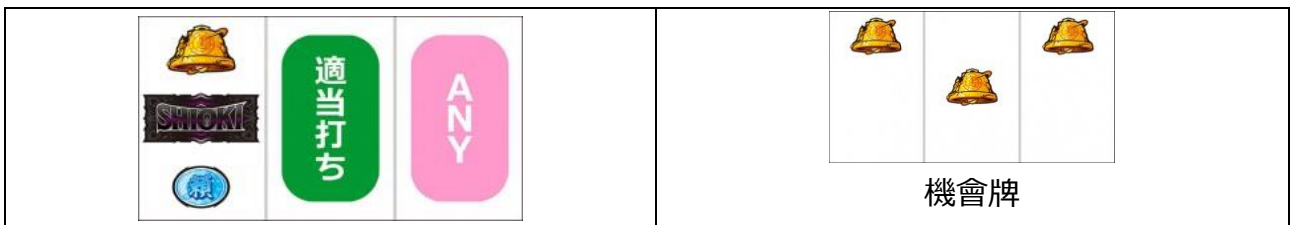


通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段青再停止時為弱紅櫻，反之為強紅櫻



左轉輪中段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成小 V 行時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，接著適當停止右轉輪，西瓜聽牌時(右轉輪黑 BAR 可代替西瓜)

中轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，有確實瞄押但是沒有連線時為機會牌



通常時逆押演出發生時，必須逆押瞄押黑 BAR，各黑 BAR 停止型有不同的小役



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，瞄押演出發生時則全轉輪瞄押畫面中指定圖案

其餘演出時發生時則按通常時打法即可

本機演出說明

場景與模式說明

通常場景



主水場景



黃昏場景



暗夜場景



紅月場景



極夜場景

通常時會依照滯在場景而 SHIOKI 圖案(黑 BAR)連線確率會有變化，主要的上升契機為弱櫻
基本場景為鐵場景與主水場景兩種為低確、黃昏場景為通常、暗夜場景為高確示唆
超高確示唆的紅月場景與極夜場景會在達成特定條件時移行，紅月場景在虎之會場景成功或是
AT 結束後移行，極夜場景為轉輪凍結的 AT 結束後或是 ENDING 結束後移行，繼續率高達 88%

出陣 ZONE



強櫻或機會牌為契機移行的
BONUS 前兆場景，顏色上升
則期待度上升，最後的暗殺演
出成功的話則 BONUS 濃厚

虎之會點數



通常時 RP 成立時會獲得虎之會點數，然後加在畫面右邊的量表
到達最大 12 點時會發生虎之會演出，標得物品成功時則會移行
黑 BAR 連線超高確的紅月場景，期待度約 50%
得標金額越高則紅月場景的滯在轉數會越長

狀態示唆



高確率示唆



前兆示唆

畫面左邊的球會示唆各種狀態，弱櫻抽選移行的黑 BAR 連線高確為白色閃爍的大小來示唆
高確為 10G 保證，有可能經由抽選再度有 10G 保證。強櫻與機會牌成立為 BONUS 前兆的好機
BONUS 直擊抽選不論滯在狀態。月亮的大小會示唆前兆期待度。西瓜成立時會抽選依賴人機會
出現的櫻花大小會示唆依賴人機會突入的期待度

CRASH 對決



通常時黑 BAR 圖案連線時突入的 CZ，前半的 5G 特殊小役與黑 BAR 連線會抽選夥伴參戰
期待度依序為一人的鐵<兩人的共鬪<三人的激熱共鬪，後半 10G 間小役連線時會攻擊敵人
將敵人體力歸零時則當選 BONUS 濃厚，敵方期待度依序為：烈堂<骸改<お蓮

依賴人機會



通常時西瓜成立時的一部分突入的 CZ，10G 間銅鐘或特殊小役會抽選 AT 直擊，期待度 41.6%
上位版的超依賴人機會則成功期待度約 72.2%，BONUS 間打得越多轉時突入的話則越有機會
變成裏依賴人機會，成功期待度跟通常的依賴人機會一樣但是成功報酬會變成 AT 1000G !!

死神任務



各種契機都有機會累積的死神點數滿時突入，此時為 AT 確定，10G 間打倒 100 隻雜魚的話
則追加突入極限對決，成功期待度約 43.4%

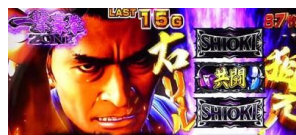
死神點數在突入此任務以外都不會重置(有利區間重置時除外)

BONUS 與 AT 介紹

BIG BONUS



鐵 BONUS



一擊豪拳 ZONE



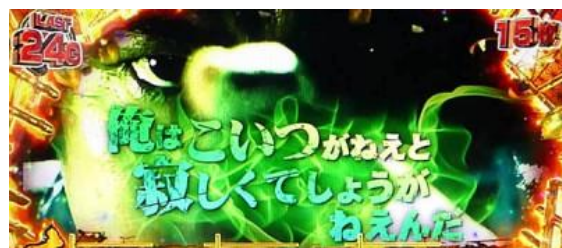
主水 BONUS



連擊豪劍 ZONE

為初當的主要開獎，紅 7 連線的擬似 BONUS 為純增 3 枚/G，AT 突入期待度約 40%
前半 20G 中全部小役會抽選後半的轉數上乘，特殊小役則上乘濃厚。後半部分為 10G+上乘 G
後半消化中會抽選突入 AT，演出有兩種可以選擇，選擇鐵時後半為一擊豪拳 ZONE
切入演出發生時右轉輪停止三連黑 BAR 則突入 AT，期待度上升中出現時瞄押發生率上升
特殊小役成立時也會抽選 AT。選擇主水時後半為連擊豪劍 ZONE，累積斬點數後
最後一轉會進行判定，到達 100 點為超好機。後半當選 AT 後會抽選獲得處置珠

真出陣 BONUS



白 7 連線當選的 30G 擬似 BONUS，純增 3 枚/G，當選時為 AT 確定，消化中會抽選處置珠

處置無雙 RUSH



交戦



戦火



激戦

純增 3 枚/G，至少繼續 50G 的 AT，消化中特殊小役會抽選轉數直上乘，強櫻與機會牌上乘濃厚

西瓜當選時上乘 30G 以上濃厚，黑 BAR 連線時會突入上乘特化區間的「仕置人機會」

AT 中 RP 十次或是紅櫻時會抽選場景上升，上面場景越右邊的黑 BAR 連線率會越高

且 BAR 連線成立之前都不會轉落，最上位的激戰場景當選場景升格的話會突入連擊高確狀態

連擊高確則會轉落，在連擊高確中抓到黑 BAR 連線會等於是共闘 SHIOKI 連線

所以仕置人機會結束後會追加突入連擊 ZONE。AT 中一次都沒上乘就結束時有機會突入

死神制裁挑戰，發動時會上乘 50G 以上

處置珠



AT 確定後的 BONUS 中或是 AT 中的機會牌會進行抽選的後上乘珠子，獲得時會顯示在畫面下方

AT 最後一轉會發生處置 ATTACK 後顯示上乘的轉數，獲得六顆以上時會顯示珠子顆數

珠子的顏色會示唆上乘轉數：藍<黃<綠<紅<一閃<斑馬紋

花瓣計數器



AT 中 RP 成立時會增加，到達 10 點時會抽選
場景上升，場景上升期待度約 40%

瞄押黑 ABR 演出



敵人強襲時抓到黑 BAR 圖案迴避的話
則突入仕置人機會，敵方はお蓮時為大好機

仕置人機會



巳代松



鐵



主水



死神

AT 中黑 BAR 連線時突入的上乘特化區間，會依照登場的仕置人會有不同的上乘性能
(激熱)共闘 SHIOKI 連線時上乘性能會上升且結束後突入連擊 ZONE 以上
巳代松最大繼續 6G，迴避押順銅鐘時則轉數會增加，押順銅鐘成立後則上乘轉數後結束
特殊小役成立時轉數會大幅上升!共闘時從 20G、激熱共闘從 30G 開始
鐵為繼續 6G，最初各轉輪會出現 5G，成立押順銅鐘時的第一押順則上乘該轉輪對應轉數
之後下一轉該轉輪轉數加倍，特殊小役成立時會獲得複數個且獲得的轉輪上的轉數都會加倍
西瓜獲得左中、弱櫻獲得中右、強小役為三轉輪全部，共闘時從 10G、激熱共闘從 20G 開始
主水為 6G 間斬擊凍結高確率 ST，發生凍結時會上乘 10~100G 且 ST 重置
共闘或激熱共闘時凍結發生率會上升，所以繼續率也會上升
AT 中抓到 PREMIUM SHIOKI 連線時則最強的死神會登場，為 6G 間的死神凍結高確率 ST
凍結發生則上乘三位數且 ST 重置，保證可以獲得大量上乘
上述的鐵、主水、死神要是都沒發生上乘的話則會重來，所以不會有沒上乘的

連擊 ZONE



除上述突入契機還有黑 BAR 連線計數器到達最大時(最大五次)也會突入
為 20G 固定的黑 BAR 連線高確率狀態，連線確率 1/16.4，當選仕置人機會的話，結束後會消化
剩餘轉數，有機會突入複數次仕置人機會。消化中抓到共闘 SHIOKI 連線的話則轉數重置回 20G
激熱共闘 SHIOKI 連線與 PREMIUM 共闘 SHIOKI 連線時則升格上位版的超連擊 ZONE
黑 BAR 連線確率會上升到 1/9.9。除了上述幾個也有其他氣機會使轉數重置

宿敵邂逅 ZONE



AT 中西瓜抽選突入的 10G CZ, 消化中全小役抽選成功, 特殊小役或黑 BAR 連線為成功濃厚
成功期待度約 40%。高坂彈正登場時會突入極限對決

極限對決



對決只要繼續則獲得處置珠一顆, 為 1SET 6G 的上乘特化區間。繼續期待度約 77%

對戰的中有各種的機會上升演出要注意, 甚至還有部分的設定示唆演出
繼續時要是夥伴的追擊發生時則上乘會上升, 巳代松會使珠子顏色升格、主水會使珠子分裂
上位版的激熱共闘極限對決則獲得的處置珠全部為紅色以上且繼續率較高!?

真出陣 BONUS



AT 中的白 7 連線時當選的 BONUS, 跟上面的真出陣 BONUS 一樣會抽選處置珠

緊急指令



處置珠有庫存的狀態時成立一枚役的話則有機會發生, 畫面上發生的指令成功的話
則處置珠某一顆顏色會上升一階段以上, 也有一定會成功的任務

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/230.7	1/224.1	1/212.9	1/198.2	1/184.7	1/169.0
AT	1/456.0	1/438.9	1/411.2	1/380.7	1/350.7	1/319.9
機械割	97.6%	98.8%	101.1%	105.4%	108.8%	112.9%

小役確率

小役	三枚銅鐘	RP	西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌
確率	1/3.7	1/7.3	1/80	1/80	1/655.4	1/224.4

SHIOKI 圖案連線確率會依照滯在的 SHIOKI 高確種類有不同確率

狀態	低確	通常	高確	超高確
確率	1/20867	1/1119.7	1/61.3	1/25.1

通常時的 BONUS 抽選

通常時會依照成立小役抽選假前兆或是 BONUS 等，以下為設定 1 的當選率

小役	假前兆	BIG	真出陣 B
弱櫻		0.6	
機會牌	89.7	9.9	0.5
強櫻	81.2	17.8	1

假前兆中成立特殊小役會抽選換成真前兆後當選 BONUS

小役	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
當選率	3.1	25	50

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

通常時的 CZ 抽選

通常時西瓜成立會抽選 CZ 或假前兆

抽選內容	假前兆	依賴人機會	超依賴人機會
分配比例	90.8	8.8	0.4

假前兆中成立以下小役時會換成真前兆之後當選 CZ

小役	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
當選率	3.1	25	50

SHIOKI 高確抽選

會依照成立小役與當下滯在狀態抽選狀態移行

滯在	低確		通常	
	通常	高確	低確	高確
移行				
其他小役			5.5	7
弱櫻	64.1	6.25		50
一枚役/西瓜/機會牌/強櫻	6.25	0.4		25

高確移行時有 10G 的保證，之後非特殊小役或非一枚役成立時會以 75% 抽選轉落低確
但是抽到另外 25% 時會再度追加 10G 保證轉數

RP 成立時會獲得虎之會點數，累積 12 點時會抽選移行超高確

通常時累積滿次數到達似的倍數次時為移行確定。當選時會抽選滯在轉數

滯在轉數	非當選	10G	20G	30G	50G
非四的倍數	48.9	38.3	9.6	3.2	
四的倍數		79.7	14.9	5	0.4

演出虎之會當轉成立特殊小役時會追加超高確滯在轉數

追加轉數	10G	20G	30G
弱櫻/西瓜	75	21.9	3.1
強櫻/機會牌		93.8	6.25

CZ CRUSH 對決中的抽選

準備部分中會依照成立小役抽選共鬪，SHIOKI 連線出現率為 1/136

小役	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻	SHIOKI 連線
當選率	10.2	25	50	100

消化中會依照成立小役抽選傷害點數，()中為共鬪中的傷害點數

傷害點數	10(15)	20(30)	30(45)	40(60)	100
RP/銅鐘	77	20.3	1.6	0.8	0.4
弱櫻/西瓜		82.4	12.5	4.7	0.4
機會牌		67.2	25	6.25	1.6
強櫻				89.8	10.2

CZ 依賴人機會中的抽選

消化中會依照小役抽選成功，強櫻與機會牌成立時 100%成功

小役	其他小役	三枚銅鐘	弱櫻/西瓜
(裏)依賴人機會中	0.4	12.5	34.4
超依賴人機會中	0.8	34.4	50

CZ 死神任務中的抽選

突入時會先以 33.3%抽選成功，消化中以下小役也會抽選成功

小役	弱櫻/西瓜	機會牌/強櫻
當選率	33.6	100

BIG BONUS 中的抽選

前半 20G 會依照成立小役上乘後半的轉數

上乘轉數	3G	5G	10G	20G
其他小役	2.7	1.6	0.4	
弱櫻/西瓜	50	25	20.3	4.7
機會牌/強櫻			75	25

後半會依照成立小役抽選 AT，當選時會發生演出形成 SHIOKI 連線

小役	其他小役	弱櫻/西瓜	機會牌/強櫻
當選率	0.8	10.2	100

真出陣 BONUS 中的抽選

消化中會抽選獲得處置珠，獲得率不明，下表為獲得時的處置珠顏色分配

處置珠顏色	黃	綠	紅	一閃	斑馬紋
西瓜	87.7	6.8	3.6	1	0.9
弱櫻	27.7	45	20	4.6	2.5
機會牌	82.9	13	2.5	1.3	0.3
強櫻	35.8	56.2	5.3	2.1	0.6

AT 中的場景上升抽選

激戰場景中當選時會移行連擊高確

小役	花瓣累積 10 個	弱櫻	強櫻
上升一階段	33.6	33.6	75
上升兩階段	0.8	0.8	3.1

場景會影響 SHIOKI 圖案連線確率

場景	交戰	戰火	激戰
確率	1/459	1203	1/34.9

仕置人機會中的抽選

巳代松

首先會決定初期的上乘轉數：基本為 10G、共鬪為 20G、激熱共鬪為 30G

之後沒有成立押順銅鐘時，則上乘 G 數會依照以下增加，直到成立押順銅鐘為止

10.20.30.50.100.200.300，最大上乘 300G

鐵

首先會決定每個轉輪的初期上乘轉數：基本為 5G、共鬪為 10G、激熱共鬪為 20G

之後成立押順銅鐘時的第一押順獲得對應的面板轉數且該面板轉數會加倍後進行下轉抽選

主水

為 1SET 6G 的 ST，每轉會依照共鬪人數抽選短凍結，特殊小役成立時一定發生

共鬪人數	無	兩人	三人
發生率	1/4.96	1/4.05	1/3.07

發生短凍結時會抽選上乘，弱櫻/西瓜上乘 30G 以上、機會牌/強櫻上乘 50G 以上確定

上乘轉數	10G	20G	30G	50G	100G
分配比例	30.3	30.3	23.2	13.1	3.1

死神

為 1SET 6G 的 ST，短凍結發生率 1/3.07，發生時上乘 100G 以上確定

BONUS/AT 結束畫面示唆

結束畫面中按下 PUSH 鍵時會出現圖片，以下基本畫面不列出

		
奇數設定期待上升	偶數設定期待上升	設定 2 以上+高設期待上升
		
設定 2 以上+高設期待大升	設定 4 以上濃厚	設定 6 濃厚

小玉獎盃示唆

會依照出現的獎盃種類進行設定示唆

獎盃種類	銅色	銀色	金色	斑馬紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 確定

獲得枚數顯示示唆

出現 222 OVER : 設定 2 以上確定

出現 333 OVER : 設定 3 以上確定

出現 444 OVER : 設定 4 以上確定

出現 456 OVER : 設定 4 以上確定+設定 5 以上時較容易出現

出現 555 OVER : 設定 5 以上確定

出現 666 OVER : 設定 6 確定